Suplemento coleccionable

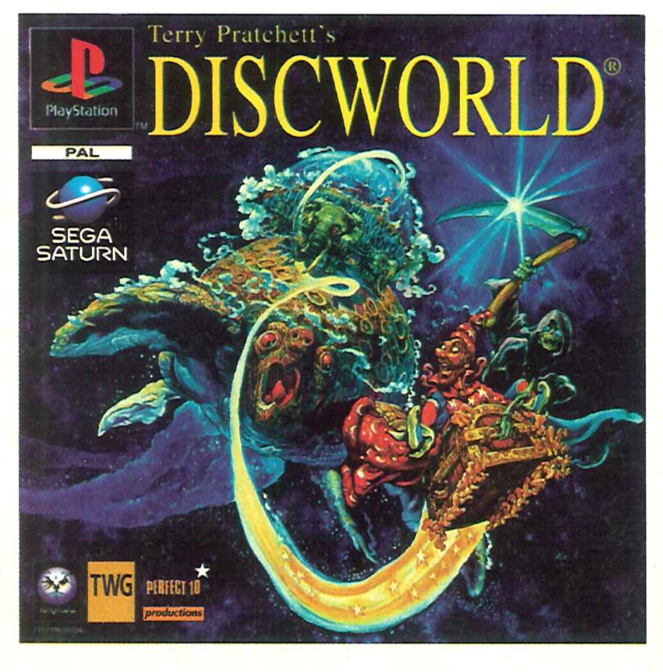


HOBBY CONSOLAS

La mejores guías para...









HOBBY CONSOLAS

jungla de cristal
la trilogía

Como ya sabéis, el juego se divide en tres partes. La primera nos lleva a recorrer las plantas de un edificio en plan "shoot'em up", otra nos obligará a usar la puntería con la pistola y la tercera a conducir un coche. Para ayudaros en tan complicada tarea os vamos a mostrar los mapas del edificio y de la ciudad indicando sus puntos más importantes. Obviamente, la fase de disparo depende exclusivamente de vuestra pericia...

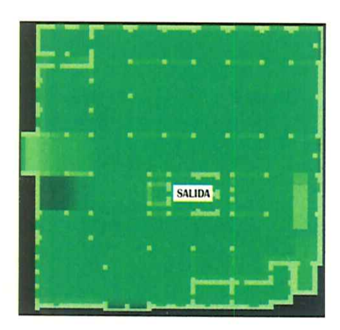
Jungla de Cristal

Unos terroristas se han hecho con el control del edificio Nakatomi y amenazan con volar una a una sus plantas.

Tu misión será ir limpiando cada nivel de terroristas y después localizar y desactivar la bomba (en la salida). Mucho cuidado porque el artefacto explosivo se activa en cuanto acabas con el último tipo malo y sólo te concede 30 segundos de margen.

Consejos generales.

- No mates a los rehenes. En los niveles más avanzados ellos serán la única fuente de ayuda que puedas esperar.
- Vigila constantemente tu escáner usando el zoom X1 para hacerte una idea de la disposición del piso. Juega con un zoom X2 ó X3 y nunca te pillarán por sorpresa.
- Juega siempre con un dedo en el botón de disparo y otro en el de rodar. Úsalos con inteligencia y no te dañarán nunca.
- Cuando te queden 1 ó 2 balas dispáralas, aunque sea a una pared. Es mejor disponer siempre de un cargador nuevo.
- Los terroristas (por muy malos que sean) no pueden ver a través de las paredes, así que espéralos en las esquinas y cógelos por sorpresa.
- Apréndete donde se encuentra la salida y elimina primero a los terroristas más alejados y después a los que estén más cerca de bomba.

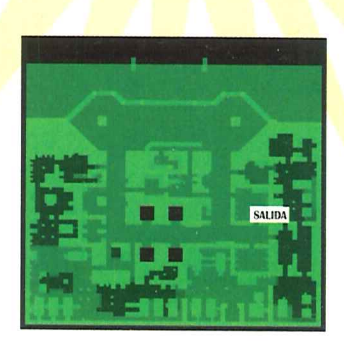


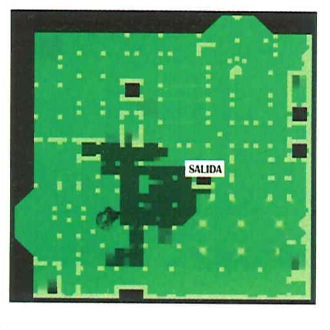
NIVEL 1.

Es una simple toma de contacto con las diferentes dificultades que te esperan. Comienzas en el aparcamiento y lo único que se puede destacar es la existencia de un camión negro lleno de ayudas en una esquina.

NIVEL 2.

En este nivel te encuentras por vez primera con los rehenes que aparecen en tu escáner como puntos azules. ¡No los dispares! Acércate a liberarlos y puede que te lo agradezcan con alguna sorpresa.



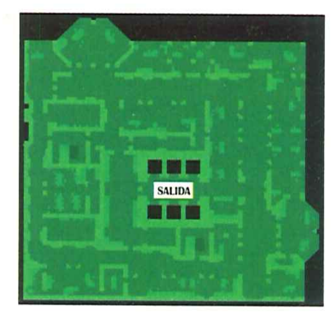


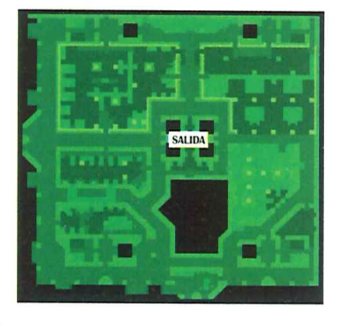
NIVEL 3.

Recoge una escopeta de cartuchos cerca de los ascensores para estar en igualdad de condiciones con el primer "Boss" del juego. Usa las granadas para acabar con su escolta.

NIVEL 4.

Evita dar a los rehenes al disparar al primer grupo de terroristas. Los usan de escudo, pero unos disparos desde el lugar correcto los eliminarán sin herir a inocentes. Existe una ametralladora cerca.





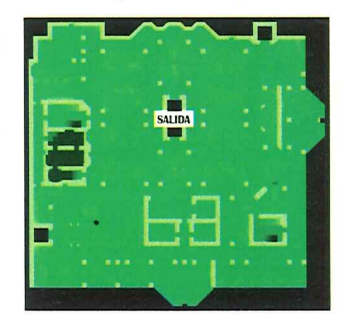
NIVEL 5.

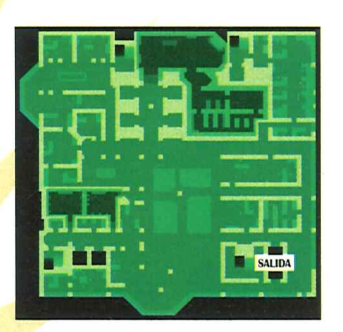
Comienza el nivel rodando rápidamente hacia un lugar seguro o recibirás grandes daños nada más empezar.

Vigila la llegada de terroristas por los ascensores y elimínalos con ayuda de una granada.

NIVEL 6.

Utiliza el escáner para localizar el grupo de terroristas que está custodiando a algunos rehenes. Acércate con cuidado y apunta con precaución.





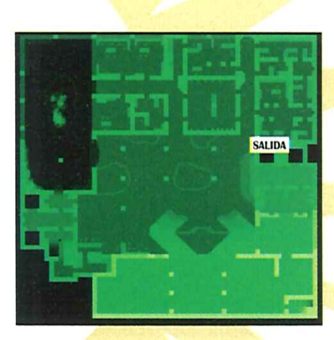
NIVEL 7

Nada más empezar deberás lanzar unas cuantas granadas para limpiar el camino.

El "Boss" de este nivel se encuentra en la parte de atrás del teatro.

NIVEL 8.

Dispara a través de los paneles de cristal contra los terroristas pero ten cuidado porque ellos también te pueden ver. Espera escondido en las esquinas y acaba con los grupos a base de granadas.



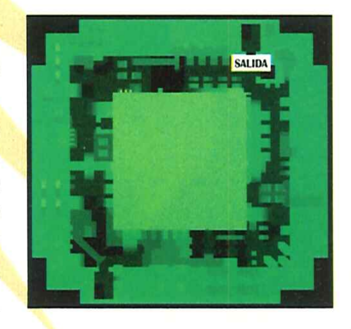
NIVEL 9.

Los rehenes están secuestrados en dos salas fuertemente custodiados.

Si te quedas lejos de las escaleras del salón de baile podrás acabar sin problemas con lo terroristas que suban.

BONUS LEVEL.

Cada 4 niveles tendrás ocasión de acceder a un nivel de bonus que se desarrolla en la azotea del edificio. El objetivo es liberar rehenes y limpiarles el camino para que puedan ponerse a salvo a bordo del helicóptero.



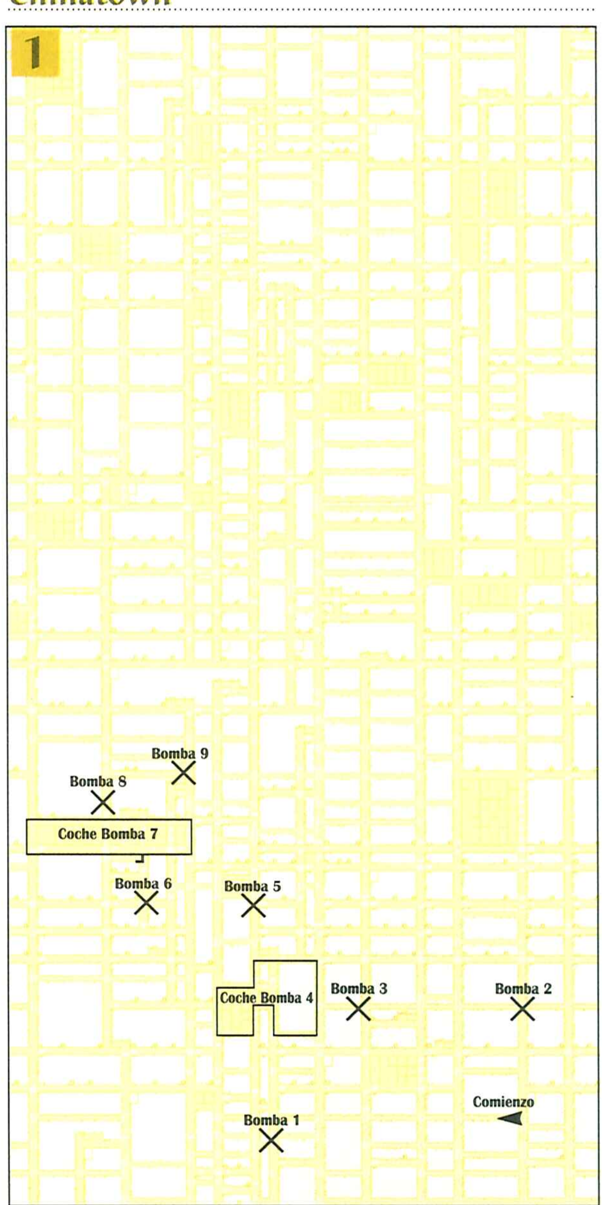
Jungla de Cristal: La venganza.

La misión es sencilla: desactivar bombas antes de que estallen. Para conseguirlo debemos conducir entre concurridas calles y localizar las bombas con la ayuda de una brújula. Tenemos que pasar sobre ellas con el coche antes de que se acabe el tiempo.

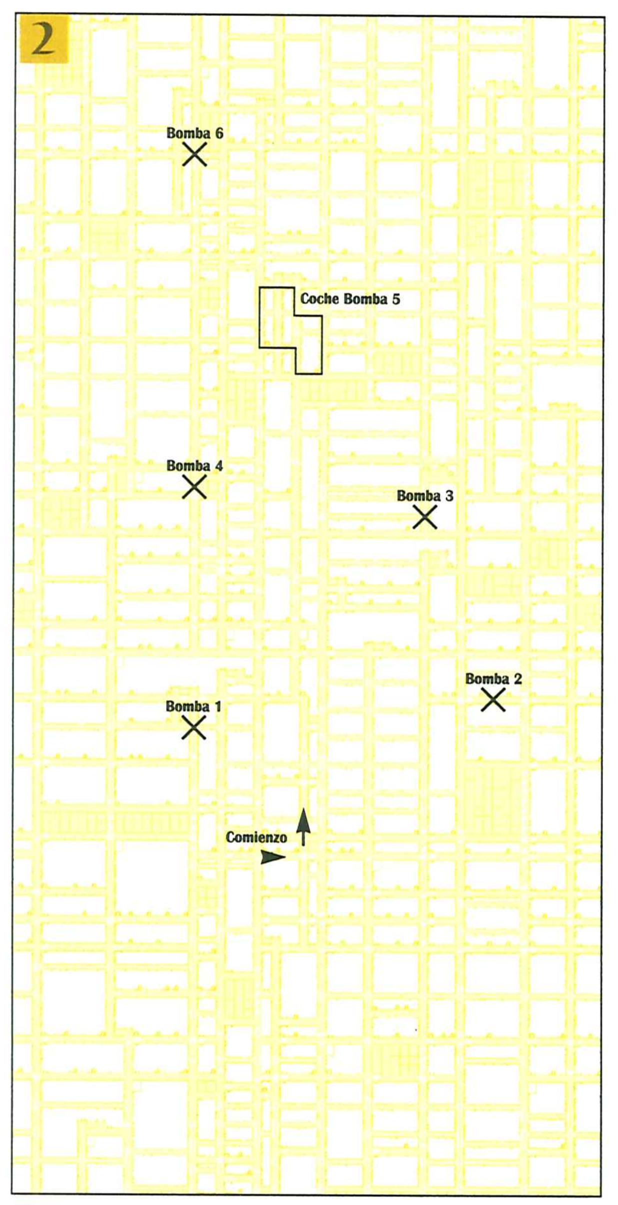
La principal dificultad es, obviamente, orientarnos sobre los amplios mapas de cada zona de la ciudad. En estos mapas que os mostramos a continuación podéis ver la posición de las bombas estáticas y los recorridos de los coches bomba.

Lo demás depende de vuestra habilidad como conductores.

Chinatown

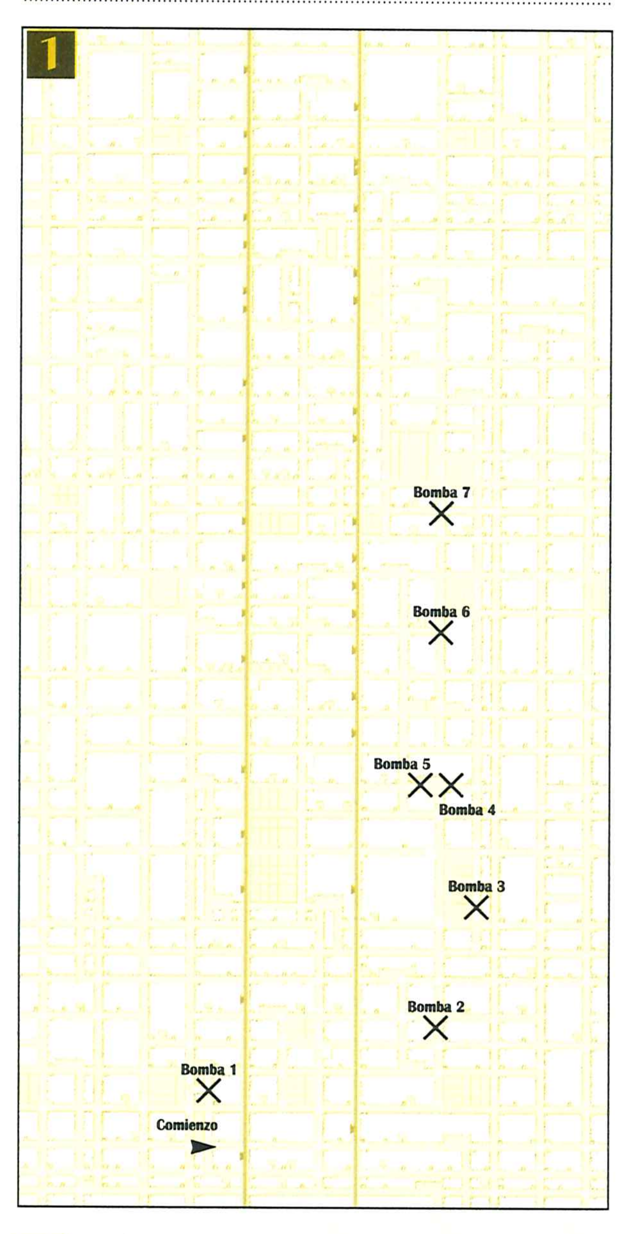


1 El comienzo es de lo más sencillo: una bomba en la quinta esquina. Después cambia totalmente de dirección y vuelve sobre tus pasos para coger en la misma calle la segunda y tercera cargas. Tu cuarto objetivo es el primer coche bomba del juego. En el mapa se indica su recorrido, es fácil acabar con él pero evita estar a su lado cuando vaya a girar. El resto de bombas están más diseminadas y tras giros muy cerrados. Acuérdate de usar el freno de mano y los botones superiores del pad para tomar las curvas lo más perfectamente posible.



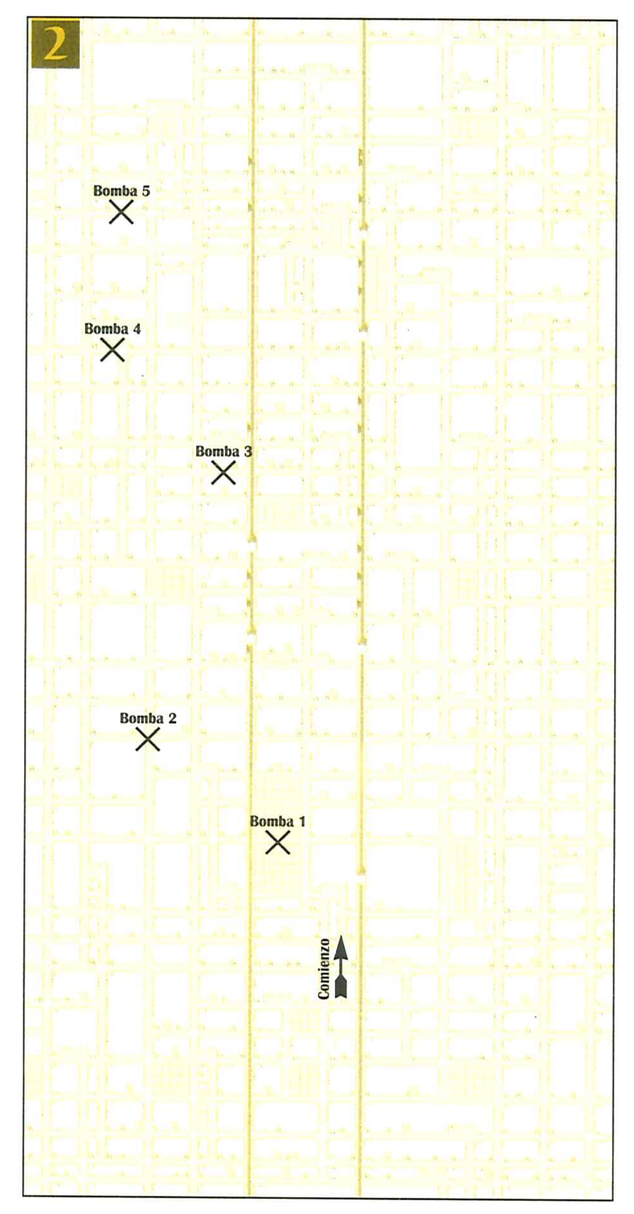
2 Nada más arrancar gira en la primera esquina hacia la izquierda para ir hacia el norte e inmediatamente gira hacia el oeste. Las bombas están muy diseminadas y tendrás que ir de un lado a otro de la ciudad para desactivarlas, por lo que resulta vital no dejarse ninguno de los muchos items de tiempo. Sólo hay un coche bomba, pero algo difícil de coger.

Harlem



1 Lo más característico de estos niveles son las vías férreas del tren. No tienen un efecto directo en el desarrollo del juego, pero las columnas s que las sustentan provocan peligrosos estrechamientos en las calles.

En esta zona no existen coches bomba y las siete bombas que hay están muy juntas y casi en línea recta. Es conveniente que cuando te dirijas hacia el norte evites las dos calles que tienene las columnas por las calles sin pilares y los norte-sur se hagan esquivando las calles centrales.



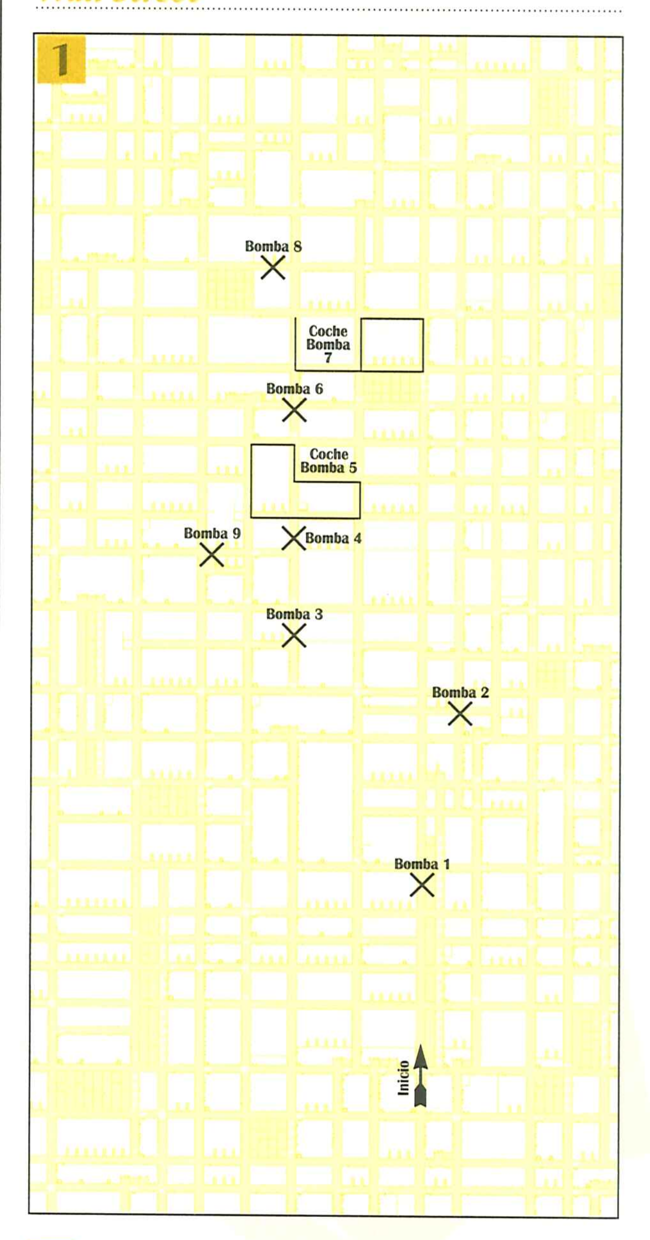
2 La primera bomba es la más difícil ya que está colocada dentro de una especie de enorme aparcamiento. Si vamos muy rápido es fácil que no seamos capaces de encontrarla, así que lo ideal es avanzar despacio hasta localizarla y aumentar la velocidad después. El resto de bombas vuelven a estar en linea recta, viajando al norte, con lo que no resultan muy difíciles. Al menos, no hay coches bomba...

Perdido en el parque

Los parques son espacios abiertos en los que no encontraremos una ruta específica para dirigirnos hacia la bomba. Podremos seguir los caminos, pero la mayoría de las veces lo ideal es atravesar el césped. Por supuesto, este atajo tiene el problema de esquivar peatones, pero tampoco retrasan demasiado.

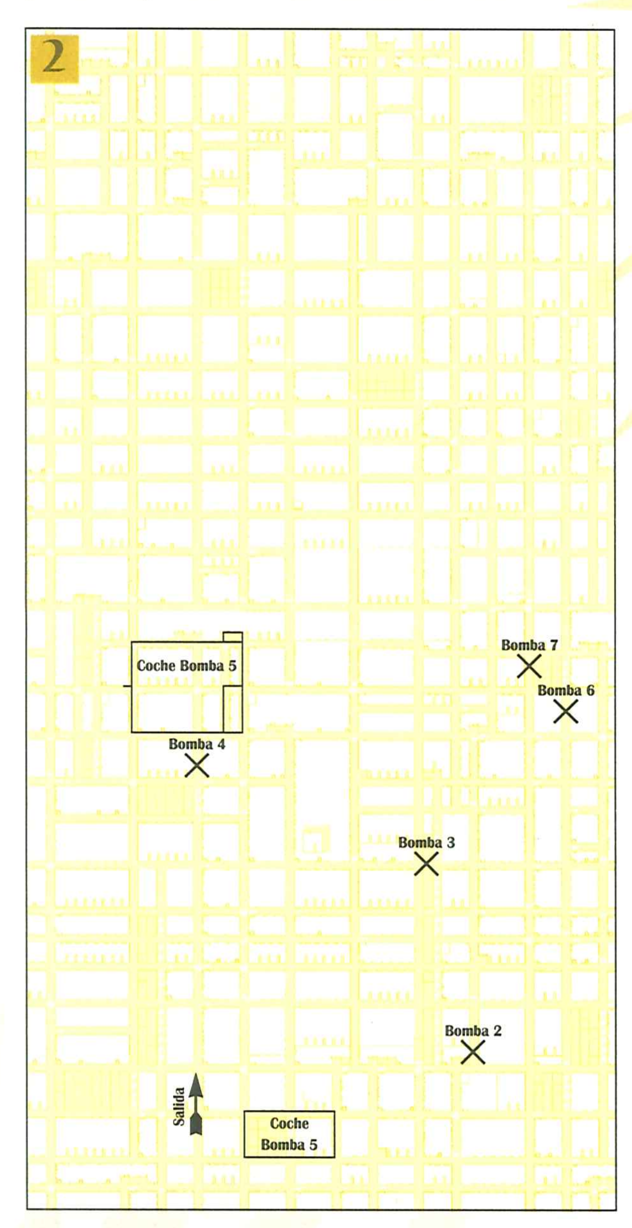
Las flechas de la brújula señalan la posición de la bomba y podemos llegar a ellas intentando pasar por casi cualquier sitio. Y decimos casi, porque atravesar los lagos no es nada, nada rentable. Si necesitamos llegar al otro lado de un lago lo ideal es buscar los puentes aunque esto nos haga volver un pequeño tramo hacia atrás. Los coches bombas no tienen rutas fijas, pero un buen sistema de acabar con ellos es intentar atraparlos contra el césped.

Wall Street



1 Si desde la misma salida ya te diriges hacia el norte estarás orientados para localizar todas las bombas del nivel. El quinto objetivo es un coche bomba que da vueltas a unos bloques, con lo cual es bastante fácil atraparlo, sin

embargo, el siguiente coche es menos metódico por lo que no está de más que pauses el juego para intentar descubrir su ruta y dañarle. Al final de la persecución está la octava bomba y deberás bajar hacia el sur para localizar la novena.



2 Abrimos boca con un coche bomba muy cercano a la salida. Su ruta circular es ideal para tenderle una trampa atravesando nuestro vehículo en una esquina. Las dos bombas siguientes están al norte mientras que para atrapara la cuarta hay que viajar hacia el oeste, con lo que nos quedamos cerca de una de las grandes complicaciones de este nivel, el segundo coche bomba. El circuito de este coche es muy amplio y en alguna ocasión vuelve sobre sus pasos y toma vías alternativas. Apréndete su ruta siguiendo el mapa. Para coger las últimas bombas debes correr hacia el este y recogiendo todos los items de tiempo que puedas si quieres cumplir la misión.

Subway Silliness

Aquí lo importante es ser más y más rápido en una carrera en las que no hay bombas ni coches bombas. Mantén el acelerador pisado hasta el fondo y procura que el coche no vaya pegando bandazos. Espera a estar muy cerca del camión para pasarle en plan piloto suicida, así harás que frene lo justo para cogerle la delantera. Después recuerda que debes ajustarte bien en las curvas para ganar tiempo y busca siempre el camino más corto que te muestran los mapas. Al principio hay una vida extra así que podrás intentar superar la fase tantas veces como quieras.

El Muelle

No hay carreteras, caminos fijos, ni espacios demasiado abiertos como en el caso de los parques. De lo único que tienes que preocuparte es de no circular demasiado pegado a los bordes para no caer al agua. Es con mucho el nivel más sencillo y con menos obstáculos. Procura seguir tu radar para localizar la salida teniendo mucho cuidado, te lo repetimos, con el agua.

Passwords (PlayStation)

Jungla de Cristal

- Nivel 2: Recepción

Z1!6HTWZJ!HF
GK5N5W7CX7JZR
V!CYHPZRV!CXH
KZRV!CYHPZRVJ

- Nivel 3: Construcción

T41X-3-4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J

- Nivel 4: Oficinas

Q-1WSX3WQK!CD
!6FSS!M1FFPQ2
SC1D5JQ2SC1F5
NQ2SC1D5JQ2S-

- Nivel 5: Mantenimiento #1

Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MM7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ

- Nivel 6: Computadores #1

F8279HY3FLM6X
15K1!TGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P-

- Nivel 7: Ejecutivos #1

74225VHK7WVMW
H7GRVLCLH1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ

- Nivel 8: Construcción #2

TN1ZN9JCSJ-XL
7X5R9N4WL68TR
6XWMGFTR6XWLG
9TR6XWMGFTR6J

- Nivel 9: Oficinas #2

H425H75XGGVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCTH5XRL!C
YH5XRLZCTH5XC

- Nivel 10: Ballroom

3D231ZZ!23CN!
8BS-QV9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ

- Nivel 11: Mantenimiento #2

W82GN88TVSCFX
WCW79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFFPQQVWCF-

- Nivel 12: oficinas #3

942RCHX88Z14N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLMB
F954NLLB9954J

- Nivel 13: Construcción #3

TJ2HGH-DSD1DP
Z-VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DTM6-

Jungla de Cristal 2

- Nivel 2: Nuevo vuelo

14-JJ2JB144JL
289144JB- -F1-
4JLKT3GS9-L33
F144JL289144J

- Nivel 3: Túnel

SS-XHKG5SW3DF
KQ6SW3F!QQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3-

- Nivel 4: Pista de aterrizaje

F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ

- Nivel 5: Interior del avión

N- -V38Y3N2JB1
85-N2J955Y1NL
JB-1L4Q7TV195
4N2JB185-N2J-

- Nivel 6: Iglesia

8N-N8KL68P2NB
NB58P2RQ!L581
2NB698681NBJB
18P2NBKB58P2J

- Nivel 7: Persecución en la nieve

8D142J2-8F1N6
JV38F1JJ3B-8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J

- Nivel 8: Avión interceptado

N-1B58Y3N2JB1
85-N2JHHXP2NZ
JB-76LXXNV195
4N2JB185-N2J-

Jungla de Cristal: La Venganza

- Nivel 1: Central Park

XJ1GFT!7XMLG9
T74XMLD3K72X!
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVHSJ

- Nivel 2: Chinatown #1

T81XMLG9TC5DP
LQBTC5G!VQDT7
5DN965F24Y7QQ
7TW1X6CK5JV6J

- Nivel 3: Downtown #1

ZS1!CYHPZWWHF
YRQZWWF7PRJZR
WHD67TBLVY7QR
TZ3!!!BL!-2BJ

- Nivel 4: Central Park #2

KS28P3DFKV78Y
3NGKV7BRCN8KQ
78XS415M6VCC4
-K63SGSJDFD2J

- Nivel 5: Chinatown #2

Z41!5XRLZ7S!3
XHKZ7SY9NHRZC
S!27!ZBGTD7LR
J!7XHK!CVWFG-

- Nivel 6: Urban

!81!MZHT!CYHP.
ZRV!CYF!QRX!7
YHN57PC2XX9NH
TZ3T!7VPFC4H-

- Nivel 7: Downtown #2

5422VBKB54NLL
B9954NJS29H58
NLMKT6KFP6VT1
C48J2198NRN6J

- Nivel 8: Aqueducto #1

S82DFJG1SC1D5
JQ2SC1GHSQ4S7
1D4C6FD2-SM-6
7TW5XQ4QGC62-

- Nivel 9: El Muelle

7N23LHKZ7NZMV
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6-V38MH9T9RJ

- Nivel 10: Aqueducto #2

8J24-KV78K248
K248K262T228Y
249BLCXS3K66L
3996NV535LHKJ

- Nivel Final: Simon Gruber

9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWBC9T
6NW8V2YX72L82
C89248C9MQZN-

Códigos para todas las ocasiones (PSX):

Todos estos códigos, indispensables para acabar el juego sin problemas, debes introducirlos en la pantalla de pausa con el botón R2 pulsado.



Jungla de Cristal II



Jungla de Cristal

Jungla de Cristal

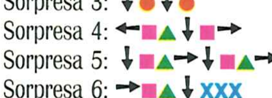
Modo GOD: → ↑ ↓ ■
50 granadas: → ■ ↓ ●
Modo Fat: → ■■ ↓
Pájaro...: ↓ ■ ▲ ↓
El mundo al revés: → ■ ▲ →
Coordinates: ← ● ↓ ■
Modo Skeleton: 10x▲ 4x→
Modo Silly: ↓ ●● ↓ ▲ ↓
15 balas: ↓ ■■ →
Escopeta ilimitada: → ↑ ↓ ↓ ■ →
Sorpresa 1: ↓ ● ← ■ ↑ ■ ←
Sorpresa 2: ●● ■■ →

Jungla de Cristal II

Map Editor (!): → ↑ ↓ ■
Modo Skeleton: ↓ ■ ▲ ↓
Corto de municiones: → ■ ← ● ▲ ↓
ModoFergus: ● ↓ ↓ ■ X ■
Sorpresa 1: ↓ ▲ → ■
Sorpresa 2: ← ▲ → ↓

Jungla de Cristal III

Modo Fat: ← ▲ → ↓
Modo Fergus: ● ↓ ↓ ▲ X ■
Coches flotantes: → ■ ← ▲ X ■ ↓
Todos en Modo flat: ↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ←
Largo: ← ↑ ← ← ← ■ ↓
Mucha más largo: ● ↓ ↓ ■ →
999 turbos: ●● ■■ ↓ ↓ XX
Modo Sky cam: ● → ↓ ■ ▲ ←
Vidas infinitas: ← ● ↑ ↓ ■ →
Sorpresa 1: → ● ← ← ■ ↓
Sorpresa 2: → ↑ ↓ ■
Sorpresa 3: ↓ ● ↓ ●
Sorpresa 4: ← ■ ▲ ↓ ■ →
Sorpresa 5: ↓ ■ ▲ → ↓ ■ ▲ →
Sorpresa 6: → ■ ▲ ↓ XXX





Jungla de Cristal III

Código para Saturn:

En la pantalla de título presiona CABBYCABBY y activarás un menú especial de trucos al que deberás acceder para disfrutar de inmunidad, vidas infinitas, selección de nivel, etc.

tobal nº1



- Movimientos especiales: L.- Ataque Bajo A.- Ataque Alto M.- Ataque Medio S.-Salto B.- Bloqueo →.- Ir hacia tu oponente ←.- Alejarte de tu oponente → → .- Rápido hacia delante ← ← .- Rápido hacia atrás.

CHUJI WU

Nifu Rasen: A, A, A
High Mid Low: A, M, L
Kokai: → + M
Back Hand: ← + A
Spining Back Hand: ↑ + A, ó ↓ + A
Foo Sweep: → + L, M
Afteh Back Hand: A, A, A, M
After Back Failed Foot Sweep: ← + M
Break Dance Foot Sweep: ← + L
Chuu Ten Kyaku: ← + M
Forward Chuu Ten kyaku: ← ← + M
Jumping Side Kick: → → + M
Jumping Flip Kick: L + S ó ← + L + S ó → + L + S



Foot Sweep: → → + L
Jum Kick: → + A
Double Jump Kick: → → + A
Rainboow Follow: → → + L, A
Upper Cut: ← ← + M
Round House: → + M
Knee Bash: ← + A
Ankle Punch: → + L
Jumping Round House:
← ← + A ó ↑ ↑ + A ó ↓ ↓ + A
Spinning Round House:
↑ ↑ + M ó ↓ ↓ + M

EPON

Triple High: A, A, A
High Mid Follow: A, A, M ó A, A, M, M
High Mid Low: A, M, L
Aurora Rain: → → + M
Aurora Salt: ← + M ó ↑ + M ó ↓ + M

HOM

High Mid Low: A, M, L
Triple High: A, A, A
Double Mid: M, M
Mid High: M, A
Mid High Low: M, A, L
High Mid Follow: A, M, M
Double High Mid Follow: A, A, M, M



Naniwa Kick: → + M, M
Something Else: → + M, M, A, M, A, M
Hi Ho Hi Ho: → + L, L
Closing Move: → + L, M
Spinning Round House: → → + A
Fujiyama Kick: ← + M
Fujiyama Kick Upper: ← + M, M
Fujiyama Kick Sweep: ← + M, L
Power Off: ↓ + S + B
Low Kick Flip: L, L, L, M

FEI PASU

Triple High: A, A, A
Double High Mid: A, A, M
High Mid Low: A, M, L
Hougeki: ← + M
Double Kick:
→ → + M, M ó → → + M, M, M ó
→ → + M, M, L
Tensihin Sou Kyaku: ← + L, L
Foot Thrust: → → + L, M
Light Foot Thrust: → → + M
Round House: → → + A
Hien: ← ← + M ó ← ← + M, L, L
Jumping Round House: ← + A ó ← + A, L, L
Side Kick: → + L, L ó → + L, M
Fierce Hougeki: ← + M, M, M, M
Flailing Arms: → + A, M, M

ILL

Punch & Kick:A, M, L ó ← + M, L
Triple Head Butt: → → + A, A, L ó
→ → + A, L
Wid Rush: A, A, A
One Two: A, M
Bad Form: A, M, A
Mad Dog: A, L, A ó A, L, L, A ó
A, L, L, L, A
Mad Puppy: L, M, M, M
Mad Tester: → + L, M, M ó
→ + M, L, M, M
Yester Still Mad: → + L, A, M ó
→ + M, L, A, M
Spinning Tail Strike: ← + A



OLIEMS

Machine Gun Knuckle: ← + A, A, A, A, A, A
Double High: A, A
Gazelle Upper: ← + M, M ó ← + M, M, M, M
High Mid Round: A, M
High Mid Follow: A, A, M
Cutter Hook: → + A
Snipe Shoot: → → + M
Tiger Thrust: → + M, M
Wide Swing: ← ← + M
Back Hand: ← ← + A
Reserve Back Hand: → → + A
Triple Back Hand: → → + A, A, A
Hand Mid Attack: → → + A, M, M
High Low Back Hand: → → + A, L
Hook Mid Low: → + A, M, L
Mid Body Thrust: → + M
Wind-up Mid: ↑ ↑ + M ó ↓ ↓ + M
Fierce Follow: ← + A, A, A, A, L

MARIE IVONSKAYA

High Mid Low: A, M, L
Drop Kick: → → + A
Knuhckle Bomb: → + M
Russian Lariat: ← + M
Full Russian Lariat: ← ← + M
Tornado Hammer: Pulsa M mientras corres
Punch & Sweep: ← + A, L
Triple Ankle Kick → + L, L, L
Ankle & Rib: → + L, M, M
Ankle Rib Face: → + L, M, A
Double Back Hand: ← + A, M
Leg Stomp: → → + M

GREN KUT

One Two Three: A, A, A
Three Hit: A, A, M
Strong Thrre Hit: A, M, M
Punch & Sweep: A, A, L
Double Punch & Sweep: A, A, A, M
Punch & Sweep Two: A, M, L
Foot Sweep: → + L ó → → + L
Light Bluster: → + M
Casual Kick: → + A
Royal Rolls: ← ← + M ó ← ← + M, L, M
Round House: → → + M
Gut Buster: ← + M ó ← + M, M ó ← + M, L
Gut Smasher: ← + M, ↓
Giant Gut Smasher: ← + M, →
Goodbye head: ↓ ↓ + M, M ó ↑ ↑ + M, M

mundo disco

ACTO 1: EL LIBRO PERDIDO

Nada más despertarme me dirigí a la habitación del archicanciller. Él me dio mi primer encargo: conseguir en la biblioteca el Libro de dragones y mazmorras donde se detallaban las instrucciones para construir un detector de auténticos dragones.

Me dirigí al ropero, donde encontré una escoba que me sirvió para despertar a mi baúl, el cual se encontraba encima del armario de mi dormitorio. También cogí mi monedero del interior del armario. Una vez en la biblioteca, entregué al orangután bibliotecario un plátano que encontré dentro de mi baúl y éste me dio a cambio el libro que necesitaba.

Volví a la habitación del archicanciller quien me contó que para construir el detector hacían falta cinco objetos: un cayado, una espiral, un duende, un recipiente de hierro y una muestra del aliento de dragón.

Objeto 1: El cayado.

Me dirigí al comedor y en un descuido le cambié al viejo mago Windel Poons el mango de mi escoba por su cayado. Después, fui a la puerta de salida de la universidad, pero no pude abrirla. Entonces hablé con el aprendiz de mago que estaba por allí sentado y me explicó un hechizo para abrir la puerta.



Cacé la rana que apareció en el estanque y me fui directo a la ciudad. Recogí un saco de maíz que encontré en un establo y encaminé mis pasos hacia la plaza del pueblo. Agarré un tomate podrido del puesto de frutas y se lo tiré al recaudador de impuestos a la cara, al ir a coger otro tomate, descubrí un gusano en su interior. Por supuesto, lo guardé.

Entré en la consulta de un psiquiatra, pero la primera vez no obtuve ningún éxito. Entré nuevamente y cuando se levantó uno de los pacientes pude hacerme con un cazamariposas. Charlé con un troll y una chica que estaban allí sentados.

Con la habilidad para robar que me había enseñado el golfillo de la esquina, pude sustraer unos pantalones de mujer a uno de los abueletes que charlaban en la plaza. Me dirigí al Palacio del Patricio, y tuve que hablar con los guardias para hacer que se pelearan y poder entrar.

Con la entrada despejada, pasé al interior, hablé con todos los personajes que encontré y en el baño cogí un espejo.

A continuación, me dirigí a la calle, directo a la juguetería, para coger un ovillo y un burrito de peluche y después a la pescadería, donde cogí un cuadro de un pulpo.

Objeto 2: La espiral

Entré en una peluquería y vi a un peluquero que peinaba a una mujer. Mirando detenidamente descubrí que la señora tenía un rulo puesto y pensé que podría serme de utilidad. Me puse a hablar con ella hasta que la convencí de que cambiara de peinado. El peluquero le quitó el rulo y se lo guardó en su bolsillo. Decidí hablar con él y llegó un momento en el que se puso romántico recordando a una amada suya, lechera para más señas. Aproveché el despiste y le quité el rulo usando mis artes para robar. Aquel objeto podría ser la espiral que necesitaba.

3 objeto: El duende.

Me fui directo al final del callejón y entré en la casa de alquimista donde decidí probar a meter el maíz en un frasco. Lógicamente las palomitas empezaron a saltar y yo aproveché que el alquimista se escondió para echarle un vistazo a la caja que había sobre la mesa. Era una cámara fotográfica con sorpresa dentro: un pequeño duende. Al intentar cogerlo la criaturita se escurrió entre mis dedos hasta colarse por el fregadero.

Seguí las tuberías hasta el exterior de la casa e intenté hacer salir al duende usando de cebo al gusano atado con el cordel. Descolgué mi improvisado aparejo de pesca en un agujero junto a las tuberías a la derecha del callejón.

4 objeto: La muestra del aliento del dragón.

Me guardé en el bolsillo el espejo y decidí subir a los tejados usando la baldosa autopropulsada. Cuando llegué a la torre

colgué el espejo en el mástil de la bandera de manera que al moverlo reflejara el sol en la cara de cierto dragón que por allí dormitaba. El dragón en cuestión no tuvo muy buen despertar y voló hacia mi dispuesto a achicharrarme. Por suerte se asustó con su propia imagen y lanzó la llamarada al espejo dejándolo impregnado con su aliento.

Cuando volvía al callejón encontré una escalera que empujé para que aterrizara directamente en el interior de mi baúl.

Me dirigí a la Taberna del Tambor con la intención de hacerme con un vaso vacío. Para ello pedí un vaso de vino retroactivo y aproveché para quedarme también con la caja de cerillas. Estuve charlando con un personajillo aterrorizado que se dedicó a contarme que un fantasma entraba en su casa por las noches y le robaba el pase de entrada a la ciudad.

Más sorprendido que asustado volví a la universidad, rodeé el edificio y tropecé con un saco de fertilizante y un cazamariposas. Usé la escalera para alcanzar la ventana y con la red cacé al vuelo la tortilla que alegremente volteaba el cocinero. Cuando el artista de la sartén salió de la cocina no iba precisamente alegre...

5 objeto: El recipiente de hierro.

Aproveché el enfado del cocinero para entrar en la cocina y guardarme la sartén. Después entré en el oscuro ropero para hacerme con un saco de almidón gracias a las cerillas.

Volví a la habitación del archicanciller para que fabricara el detector de dragones con los cinco objetos que tanta lata me habían dado. Como a mi también me interesaba llegar a la guarida del dragón aproveché un descuido del archicanciller para llevarme la máquina.

Viajé hasta un granero al sudoeste de la ciudad quedándome pasmado ante el fantástico tesoro que allí se acumulaba. No puede resistirme y me lo agencié antes de tropezar con el dragón. Resulta que el pobre animal estaba en la ciudad obligado por la Hermandad Secreta que le había invocado. Para deshacerse del embrujo necesitaba un objeto de oro por cada miembro de la hermandad, es decir, seis. Cogí el destornillador que colgaba de la pared y me dirigí a la biblioteca para encontrar al ladrón que robó el libro de invocaciones.

2 ACTO: Buscando a la Hermandad

Ya en la biblioteca estuve charlando con un personaje que llevaba (no es chiste) un plátano (de oro) en la oreja. Para conseguir el plátano tuve que darle a cambio todos los tesoros de la guarida del dragón y además conseguí información sobre algo llamado "espacio L". El bibliotecarios estaba muy interesado en el plátano y cuando se lo di me enseñó la entrada la famoso espacio L que no era si no una dimensión paralela que permitía retroceder en el tiempo.

Como buen mago no podía amilanarme por un simple cambio de dimensión así que traspasé la puerta y me encontré en la misma biblioteca, pero ayer. Escondido tras una estantería pude ver como el ladrón, tras robar el libro, desaparecía por una puerta secreta. Localicé el mecanismo de la puerta tras un libro y seguí al ladrón hasta descubrir en el mapa de la ciudad la guarida de la hermandad. Visité el oscuro callejón donde estaba su entrada y giré la tubería que había junto a la puerta.

Dando un paseo por la ciudad me encontré conmigo mismo durmiendo en un banco del parque por culpa los efectos del vino retroactivo. Por allí pululaba una mariposa y para atraparla, además de usar la red, no se me ocurrió nada más chocante que meter la rana en la boca de mi borracho doble. Siguiendo con mi paseo encontré la alfarería abierta y de ella cogí un tarro de barro. Había una farola encendida en la esquina de la alfarería y decidí que ahí mismo era un buen lugar para soltar la mariposa. El batir de las alas de la mariposa provocó en el presente una pequeña tormenta que empapó a un monje que desde allí arengaba a los viandantes.

Decidí que ya había andado bastante por esa noche y volví através del espacio L al presente. En la cocina encontré un saco de maíz y de la posada recogí una sábana y un frasco de gel del baño. Luego me dirigí a la juguetería y me apropié de un muñeco de Santa Claus. Cerca de allí, en el callejón, encontré la túnica del monje que éste había puesto a secar tras el chaparrón provocado por mi bromita nocturna.

Los seis objetos de oro

Decidí volver al pasado para adelantarme al ladrón y llegar antes que él a la guarida de la Hermandad. Escondido tras la valla pude ver como el ladrón, después de ponerse una túnica, llamó a la puerta dando la contraseña secreta al guardia. Para poder escucharla puse el vaso en la cañería. Repetí los movimientos del ladrón y tras ponerme la túnica y dar la contraseña me convertí en espectador de la ceremonia de invocación que fue dirigida por el bufón del patricio.

Fui a la posada, pero recordando la historia del hombre asustado me puse la sábana a modo de sudario. Gracias a esta artimaña pude coger un joyero y abrir la caja fuerte escondida en la pared en la que encontré, sorprendentemente, un martillo.

Volvía la presente para hablar con el hombre asustado hasta sacarle la información que necesitaba: el fantasma usó el martillo de la caja fuerte para romper el joyero y robar el pase de la ciudad.

Pasé nuevamente por la consulta del psiquiatra y cuando me asomé al interior vi que la primera silla estaba vacía. ¿por qué no entrar? Tras esperar mi turno tuve ocasión de hablar con el médico y agenciarme dos de las manchas de tinta usadas para los test. Quise volver a entrar, pero esta vez me tocó sentarme en la silla de en medio flaqueado por la lechera. Tras hablar con ella conseguí un papel con una cita para el babero, que, recordé, estaba perdidamente enamorado de la moza.

Compré una rosquilla al vendedor de la plaza y se la di al pocero de la máquina de residuos. Estaba tan dura la rosquilla que el pocero se rompió un diente y salió disparado para ver al barbero. Salí tras él, pero como quería que el barbero abandonara el local, le di el papel con la cita de la lechera. Con el campo libre usé las herramientas de dentista para arrancar el diente de oro al pocero: mi primer objeto de oro.

Para volver a entrar en el palacio tuve que enseñar los papeles del psiquiatra a los guardias que acabaron, como siempre, peleando. Para mi desgracia, en el palacio descubrí que el ladrón había escapado a la zona sombría.

Aproveché mi viaje al pasado para entrar en la posada y repetir la operación de la noche anterior (sábana incluida). Esta

vez rompí el joyero con el martillo y conseguí hacerme con el ansiado pase.

En la taberna provoqué una pelea volcando el vaso del parroquiano sentado a la derecha de la barra. Eso sí, le tuve que distraer con el cuadro colgado de la pared. Al oír el bullicio el troll portero entró para poner orden, momento que aproveché para salir fuera y robar el palo del tambor del cartel usando la escalera para subir.

Otra vez en el presente me encaminé al comedor de la universidad y toqué el gong con el palo robado del cartel. Cogí la bolsa de ciruelas abandonada por el aprendiz de mago en el banco y fui a las puertas de la ciudad donde encontré un barril de pólvora y fuegos artificiales dentro de una caja.

Entregué el pase de entrada y me dejaron salir de la ciudad. En las montañas tropecé con un huevo y una pluma y justo en el borde el mundo añadí a mi inventario una lámpara de aceite. Para hacerme con la leche de un coco tuve que pelearme con el tronco del cocotero para hacerlo caer, usar la red para atraparlo y emplear mi flamante destornillador para abrirlo.

En la casa de la bruja, dentro del bosque sombrío, llené mi cacharro de barro con unas natillas. En el otro bosque, encontré al barbero, esperando a su amada lechera, junto al pozo de los deseos. Subí un cubo lleno de agua a la superficie con ayuda de la manivela y luego me apoderé de ella usando el destornillador.

Después me encaminé hacia la pescadería de donde cogí un pulpo. Lo que hice después ya fue un alarde de imaginación: lo até con un cordel, lo metí en váter y le eché las natillas por encima. (¡puajj!)

Para provocarle una diarrea al pescadero colé una ciruela entre el caviar con la esperanza de que se la comiera. Cuando el pobre hombre fue al váter se encontró con que el pulpo, influido por las natillas, quedaba prendado de su trasero atrapándole en un amoroso abrazo. Aproveché su desgracia para quedarme con la hebilla de su cinturón, o lo que es lo mismo, mi segundo objeto de oro.

Volví a los tejados, aunque antes de usar la baldosa-ascensor, me metí el muñeco de santa Claus en el bolsillo. Para intentar sacar de su casa al alquimista taponé la chimenea con el muñeco a fin de llenarla de humo. Mi plan resultó y pude entrar en la casa para poner en la chimenea el barril de pólvora armado con el cordel como mecha. Encendí mi improvisada bomba con las cerillas y un deshollinador salió disparado pudiendo quedarme así con su cepillo (tercer objeto de oro).

En la plaza de la ciudad, me mostré muy interesado en aprender un saludo especial que vi hacer a un chaval. Desgraciadamente si quería que me lo enseñara tendría que demostrarle que era un auténtico hombre. Si conseguía que Sally la Gorda me hiciera su especial quedaría demostrada mi hombría. Volví al pasado y me dirigí al burdel donde Sally se ofreció a hacerme su famoso especial si le conseguía los ingredientes. Le proporcioné la harina de maíz, el huevo y la leche del coco: su "especial" eran unas natillas. No parecía una excesiva prueba de hombría así que espere a que se estuviera bañando para robarle sus grandes pantalones interiores. Cuando le di al chico los pantalones de Sally me enseñó su saludo. Era un apretón de manos que fui a practicar con los abueletes, consiguiendo robarle a uno de ellos un sujetador. Visto el éxito del saludo le robé a un albañil de la zona sombría su paleta de oro (cuarto objeto).

Aproveché que estaba en la zona sombría para ir hasta el final a la derecha y entrar en la casa del ladrón. Como estaba durmiendo tuve que ingeniarme un invento para no despertarle. Até el sujetador a la escalera, le hice cosquillas con la pluma y aguardé a que se moviera para hacerme con el quinto objeto de oro: la llave que colgaba de su cinturón.

Llené mi cacharro de barro con el agua del pozo de los deseos y le eché algo del jabón que cogí en la posada. Detrás de la universidad encontré un cubo de basura y me lo llevé hasta el palacio para volcarlo sobre la cabeza del bufón. Esperé a que se fuera a asear para echarle en la bañera la espuma de barro y robarle su sombrero: el sexto y último objeto de oro.

Fui al granero para que el dragón deshiciera el hechizo con los seis objetos que le entregué. Para mi desgracia, decidió que tras destruir a los miembros de la Hermandad vendría a por mí.

Corrí a la plaza de la ciudad y de la bruja del puesto conseguí una alfombra y su recetario de natillas. Éste último tuve que robarlo mientras me daba un beso: peores sacrificios había hecho ya.

Volví al pasado y cambié las tapas del manual de invocación por las del recetario de natillas. La hermandad no conseguiría invocar al dragón y yo estaría a salvo. Es más, cuando se reunieron para la invocación lo único que consiguieron fue llenar su guarida de inofensivas y dulces natillas.

3 ACTO: YO, EL HÉROE

Para poder librarme del dragón, como el Patricio me había mandado en el palacio, tuve que buscar la manera de pasar a ser un héroe. Después de un largo recorrido por la ciudad, preguntando a todo el mundo, descubrí que me hacían falta varios objetos: una espada, un talismán, un camuflaje, una marca de nacimiento, un bigote, un hechizo, un monedero y una máscara negra. ¡Qué cosas!

Mirando en la caja de herramientas que guardaba el ladrón en su casa di con un cuchillo y dentro de la barbería con una agenda de citas y unas tijeras. Lógicamente, me lo guardé todo. Al hablar con el vendedor de la plaza del pueblo conseguí una bolsa de sanguijuelas y un huevo que recogí de su puesto. Apareció una serpiente que dejé dura como una vara al mezclar el almidón y el fertilizante.



Después de dos visitas a la consulta del psiquiatra conseguí una firma de la lechera en la agenda de citas. Para poder coger la cámara fotográfica de la casa del alquimista le persuadí para que fuera a comprar un saco de maíz.

Una vez en la taberna del Tambor pedí un zumo de cactus guardándome el gusano que vi en el fondo del vaso.

Volví a provocar una pelea entre los guardias de la entrada de palacio utilizando esta vez las sanguijuelas o la bolsa de papel. Antes de bajar a las mazmorras, recogí un cepillo que encontré en la bañera. Utilicé el gusano a modo de cebo para capturar al duendecillo que se escondía detrás de un agujero cercano a las celdas. Lo metí en mi cámara fotográfica. Encontré a Chucky atado a un artefacto de torturas. Con la manivela lo estiré hasta que apareció una espada. No me fui de allí sin recoger un hueso de esqueleto que me fue muy útil, bien untado del pegamento, para librame del perro que encontré junto a dos hombres en el patio de la posada.

Uno de los hombres era un marinero que tenía, según me enteré después de un rato de charla, un tatuaje. Después de una amable invitación por mi parte a un vaso de leche, me dio un silbato para encontrar a su loro "Polly" ya que su pérdida le hacía estar muy deprimido.

Me quedé con una espátula de la cocina de la universidad y probé las facultades mágicas del sombrero que cogí en la habitación del archicanciller. Me encontré con Windel Poons en el comedor e hice un pequeño trueque: cambié mi serpiente por su mango de escoba que uní a la red cazamariposas.

Al querer entrar en el refugio de la hermandad me recibieron con una tarta de natillas. Para leer la matrícula del carro que se encontraba en el establo la limpié con el cepillo y el agua jabonosa y conseguí anotar sus números. Apareció además una pegatina anunciando el refugio de dragones de Lady Ramkin.

Subí a los tejados para cortar con el cuchillo la cuerda que aseguraba a la nueva escalera. El asesino que allí se entrenaba dio con sus huesos en el suelo y yo pude darle el número de la matrícula del carro.

Para coger al loro "Polly" tuve que hacer sonar el silbato en el borde del mundo. Cuando lo tuve a tiro le disparé uno de los petardos de los fuegos artificiales (ayudado de las cerillas) y utilicé la red para atraparlo, pero durante esta operación mi silbato cayó. Para recuperarlo bajé hasta donde se encontraba la gran tortuga colocando el sombrero del archicanciller en el soporte de la lámpara y sacando una cuerda de pañuelos.

Con el silbato y el loro en mi poder volví a la posada para hablar con el marinero y me confesó que su tatuaje lo había hecho el barbero. Convencí al barbero de que dejara el pozo de los deseos y volviera a su local dándole la agenda de citas firmada por la lechera. Me dijo que su hijo vendía chicles con pegatinas a modo de tatuaje en la plaza ya que los suyos eran muy dolorosos y no me veía muy preparado.

Volví a la zona sombría y utilicé la espátula para arrancar un poco de hollín de la pared donde había estado trabajando el albañil. Después corte con ayuda de mi cuchillo la banda elástica de la máquina depuradora de residuos.

Encontré en el mapa el refugio de Lady Ramkin y cuando llamé a su puerta la dama me pidió que me encontrara con ella detrás de la casa. Recogí una correa y un clavo de la parte exterior de la jaula de dragones, pero la roseta no se dejó. Llamé otra vez a la puerta puerta y, sin hablar con la dama, volví a la parte de atrás pudiendo coger la roseta, y lo que es más, encontré un dragoncillo llamado Mambo XVI, más conocido como M16. Volví a casa de la bruja y entre un montón de fracos descubrí una poción de la verdad. La bruja sólo la cambiaría por un beso. Me tomé la tarta de natillas justo cuando me iba a besar y cogí la poción. Encontré una compuerta secreta al seguir el camino que marcaba la lana que tejía la bruja. Dentro, además de una mazo entre la leña, vi una oveja. La puse la roseta de Lady Ramkin para hacerle una fotografía. Después alimenté con el fuego del caldero a M16.

De vuelta a la taberna colgué el cuadro de la oveja, utilizando el clavo y el mazo, en la viga, justo encima del cuadro del pulpo. Después de esto me tomé una jarra de cerveza e invité al fanfarrón del fondo a tomarse otra en la que había echado la poción de la verdad. De esta manera conseguí que me dijera el emplazamiento del Templo de Offler.

4 ACTO: EL FINAL.

Me hice un bigote utilizando las tijeras para cortar un trozo de cola del burro que encontré atado en la plaza del pueblo.

Al preguntar por la espada a los guardias del pueblo, me dijeron que los enanos me la podían arreglar.

Para entrar en el Templo de Offler, situado en las montañas fuera de la ciudad, despisté al monje guardián valiéndome de la alfombra. Dentro encontré una venda para los ojos. Desde aquí fui a hablar con los enanos de la mina y el herrero dijo que sólo repararía mi espada a cambio de un buen vaso de vino de bayas. La coincidencia quiso que en la taberna solo quedara este tipo de vino en la bodega y, aunque lo intenté, el camarero se negó a bajar confesando que le daban miedo las ratas.

Encontré por fortuna una criatura en la posada dispuesta a acabar con las ratas pero para llegar hasta ella tuve que quitar las bisagras de la puerta de la posada valiéndome del destornillador.

Así conseguí llenar una jarra con vino de baya´y se la llevé al enano guardada en uno de mis bolsillos (si no, mi equipaje se la habría bebido). El herrero arregló mi espada. Di de comer a M 16 los carbones del horno de la mina, después el fuego de las mazmorras del palacio y por último un petardo.

Decidí volver a la plaza de la ciudad ahora que ya tenía todos los requisitos para ser héroe, pero una vez en ella M 16 y el dragón gigante se enzarzaron en una dura lucha. Para calmar los humos decidí lanzarle al dragón una tarta de natillas y quedó prendado de M 16. De esta manera los dos, muy enamorados, dejaron Mundo Disco para siempre.

FIN

dragon ball Z battle 22

TÉCNICAS DE DEFENSA:

Bloqueo Básico: ← ó ↙
Bloqueo medio: ■ + X
Escudo de Energía: ↓↙← + ●
Esquivar: ←←
Alejarse: **R1** ó **L1** ó ▲

SON GOKU

Dash elbow: ↓↘→ + ■
Forward Turtle Flip: →←→ + X
Four Dragons Kicks: ←↙↓↘→ + X
Jump Knee Lift: ↙↗ + X
Solar Energy: ↓↑ + ●
3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Release of Chi: ← (carga) → + ●
Turtle Power Ball: ←↙↓↘→ + ●
Super Turtle Power Ball: ↓↘→→ + ●
Teleport Fireball: ←↙↓←↙↓↘→ + ●
Teleport: (when blocking an attack) ← + ■
Hyper Move (Meteor Smash): →↘↓↙←→ + ●

JOVEN SUPER SON GOHAN

Jet Uppercut: ↓↘→ + ■
descending Kick: (en salto) →↓ + X
Dash slider: ←↙→ + X
Back Roundhouse Kick: ↓↘→ + X
3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Invisible Fireball: ← (cargar) → + ●
Devils Power ball: ←↙↓↘→ + ●
Turtle Power ball: ←↙↓→ + ●
Super Turtle Ball: ↓↘→← + ●
Hypermove: →←↓↑ + X

SUPER SON GOTEN

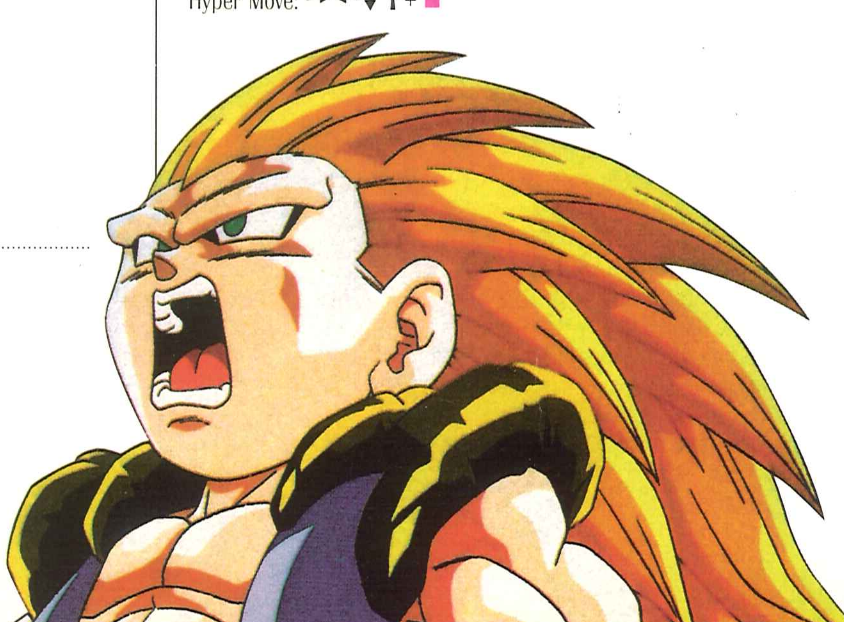
Back Round House Kick: ← + X
Kicking Uppercut: ↙↗ + X
3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Invisible Fireball: ← (carga) → + ●
Turtle Power ball: ←↙↓↘→ + ●
Super Turtle Power ball: ←↙↓→ + ●
Super Goten Attack: ↓ (carga) ↑ + ●
Hyper Move: ←↙↓↘→→↘↓↙← + ■

JOVEN SUPER TRUNKS

Air to Ground Energy Ball: (en el salto) →↓ + ●
Ultimate Energy Ball: ↓↘→←↙↓↘→ + ●
Back Round House Kick: ← + X
Back Roundhouse kick: ← + X
Middle Kick: ↓↘→ + X
Flash Kick Attack: ← (carga) → + X
3Fireball: ↓↘→ + ●
Energy Ball: ←↙↓↘→ + ●
Dash Elbow: ↓↘→ + ■
Super Energy Ball: →↘↓↙←→ + ●
Double Large Energy Ball: ↓↘→←↙↓↘→ + ●●
Hyper Move: →←↓↑ + X

SUPER TRUNKS

Sliding Leg Sweep: ←↙↓ + X
Forward Flip: →↘↓↙← + X
Double Hand Hit: ← (carga) → + ■
5 Multiple Kicks: ←→← + X
Shower of Fireballs: ↓↘→ + ●
Ground Energy Discharge: ←↙← + ●
Energy Ball: ←↙↓↘→ + ●
Super Energy Ball: ←↙↓→ + ●
Super Fast Multiple Fireballs: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + ●
Hyper Move: →←↓↑ + ■





SUPER GOTENKS

3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Super Fast Multiple Fireballs: ↓↙← + ●
Leg Sweep: ↓↙← + ■
Multiple Punches: ← (carga) → + ■
Super Energy Ball: ←↙↓→ + ●
Descending Head Charge:
(en el salto) →↓ + ■
Combined Energy Ball: ←↙↓↘→ + ●
Double Upper Round Kicks: ↙↗+ X
Super Fast Multiple Fireballs: ↓↙←→ + ●
Super Unblockable Ghost Attack: →↘↓↙← ←↙↓↘→ + ●
Hyper Move: →↘↓↙← ←↙↓↘→ + ■

PICCOLO

Arm Strech: ← (carga) → + ■
Super descending Kick: (en el salto) →↓ + X
Sliding Kick: →←→ + X
Upward Swoop: ↙↗+ X
Energy Flame: →←→ + ●
Electric Header: ↙↗+ ●
3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Energy Missile: ←↙↓→ + ●
Super Energy Ball: ↓↙←→+ ●
Homing Fireballs: ←↙↓↘→ ←↙↓↘→ + ●
Hyper Move: →←↓ ↑+ ■

KRILIN

Forward Charge: ↓↘→ + ■
Descending gail Kick: →←→ + X
Flowing Double Kick: ←↙↓+ X
Super Sweep: (en el salto) →↓+ X
3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Solar Energy Bomb: ↓↑+ ●
Forward Bounce: ↓↙← + ●
Turtle Power Ball: ←↙↓↘→ + ●
Energy Saw: ↓↙←→ + ●
Four Energy Saw: →↘↓↙← →↘↓↙← + ●
Hyper Move (Meteor Smash): →↘↓↙←→ + ■

TENSHINHAN

Multiple hand Slap: Pulsa ■ repetidamente
Horizontal Head Charge: ↓↘→ + ■
Low Kick + Close Punch: ↓↘→ + X (estando cerca)
Beam Attack: ↙↗+ ●
3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Upward Energy Beam: ↓↘→ + ■
Solar Energy Bomb: ↓↑+ ●
Turtle Power Ball: ←↙↓↘→ + ●
Energy Ball: ←↙↓↘→ + ●
Super Invisible Energy Ball: ↓↙←→ + ●
Ultimate Unblockable Energy Ball: →↘↓↙← ←↙↓↘→ + ●
Combination: ←↙↓↘→ + ■
Hyper Move (Combination Attack): →↘↓↙←→ + ■ ■

GRAN SAIYAMAN

Winning Upper: ↓↘→ + ■
Super Hero Punch: →←→+■
Turtle Power ball: ←↙↓↘→ + ●
Invisible Fireball: ← (carga) → + ●
Descending Kick: (En el salto) →↓ +X
Super Turtle Power Ball: ↓↙←→ + ●
Slow Energy Ball: ↓↘→ + ●
Ultimate Turtle Power Ball:
→↘↓↙←→ + ●
Double Roundhouse Kick of Justice: ↓↘→+ X
Hyper Move: →↘↓↙←→ + X

KAIOSHIN

Side Slap: ← (carga) →+ ■
Multiple Slaps: →←→+ ■
4 Multiple Kicks: (Durante el salto) ←↙↓↘→ +X
3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Invisible Fireball: ← (carga) → + ●
Ground Energy Discharge: ←↙↓+ ●
Energy Ball: ←↙↓↘→ + ●
Super Energy Ball: ↓↙←→ + ●
Multiple Spread Fireballs: ←↙↓↘→ →↘↓↙← + ●
Hyper Move: →←↓ ↑+ ●

VEGETA

Dash Elbow: ↓↘→ + ■
Upguard Charge: →←→ + ■
Sway Attack: ←↙↓+ ■ (cerca)
Side Bomb: ↓↑+ ●
Upward Sliding Kick: ↙↗+ X
Super Energy Ball: ↓↙←→ + ●
Descendig Kick:
(en el salto) →↓+ X
Final Blast Bomb:
(salto)→↗↑↖←→ + ●
Astro Fire Cannon: ↓↘→← + ●
Big Bun Attack: ←↙↓↘→ + ●
Ultimate Fire ball:
↓↙← ←↙↓↘→ + ●
Hyper Move: →↘↓↙←→ + X

FREEZER

Fast Forward Charge: →←→ + ■
Forward Flip: ↓↙← + X
3 Fireballs: ↓↘→ + ●
Invisible Fireball: ← (carga) →+ ●
Descending Lunar Chop: ←↙↓+ ●
Death Ball: ←↙↓↘→ + ●
Mega Baster: ↓↙←→ + ●
Descending Head Charge:
(en el salto) →↓+ ■
Invisible Energy Ball:
→↘↓↙←→+ ●
Hyper Move: →←↓↑+ ●



ANDROIDE C-18

Horizontal Head Charge: → ← → + ■
Back Leg Sweep: ← ↙ ← + X
Double Low Roundhouse Kick: → ← → + X
Bloody Kick: ↓ ↘ → ← + X
3 Fireball: ↓ ↘ → + ●
Ground Energy Discharge: ← ↙ ← + ●
Energy Ball: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Super Energy Missile: ↓ ↙ ← → + ●
Close Explosion: → ↘ ↓ ↙ ← + ●
Hyper Move: → ↘ ↓ ↙ ← → + X

ANDROIDE C-16

Super Arm Cannon: ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Charging Punch: ↓ ↙ ← → + ■
Body Charge: ← ↙ ← + ■
Hyper Move: ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + ■ + Arm Cannon
Rocket Punch: ↓ ↘ → + ■
Invisible Fireball: ← (carga) → + ●
3 Fireball: ↓ ↘ → + ●
Upwar Eye Laser: ↙ ↗ + ■
Energy Ball: ↙ ↓ ↘ → + ●
Arm Cannon: ↓ ↙ ← → + ●

CELL

Forward Charge: → ← → + ■
Low Sweep: → ← → + X
Ascending Charge: ↙ ↗ + X
Invisible Fireball: ← (carga) → + ●
Energy Ball: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Finger Beam: ← → + ●
3 Fireball: ↓ ↘ → + ●
Turtle Power ball: ↓ ↙ ← → + ●
Super Turtle Power ball: → ↘ ↓ ↙ ← → + ●
Hyper Move: → ← ↓ ↑ + ■

DARBURA

Forward Slide: ↓ ↙ ← + ●
Sword Slash: ↓ ↘ → + ■
Javelin: ← → + ●
Double Sword Slash:
↓ ↘ → + X
Jumping Sword Attack:
→ ↘ ↓ ↙ ← + ■
Medusa's Spit: ← (carga) → + ●
Spitting Fireball: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Death Flame:
→ ↘ ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + ● (cerca)
Super Energy Ball: ↓ ↙ ← → + ●
Hyper Move: ← → ↓ ↑ + ■

MAJIN BOO

Body Bomber: ↙ ↗ + ■
Horizontal Head Charge: → ← → + ■
Descending Kick: (en el salto) → ↓ + X
Jumping Lower Kick: ← ↙ ↓ + X
Fireball Shower: ↓ ↙ ← + ●
Invisible Fireball: ← (cargar) → + ●
Antenna Missile: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Super Spitting Fireball: ← ↙ ↓ → + ●
Super Turtle Ball: ↓ ↘ → ← + ●
Boo Bomb: → ↘ ↓ ↙ ← → + ●
Hypermove: ← → ↓ ↑ + ■

SUPER BOO

Fireball Shower: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Head Whip: ← → + ■
Forward Charge: ↓ ↘ → + ■
Hyper Move (liquied Bomb): → ↘ ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + ■
3 Fireballs: ↓ ↘ → + ●
Antena Missile: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Super Spitting Fireball: ↓ ↙ ← → + ●

ZARBON

Simple Flip: ↓ ↑ + X
Sliding Sweep: ← ↙ ↓ + X
Shooting Star: (en el salto) → ↓ + X
3 Fireball: ↓ ↘ → + ●
Eye Beam: ← ↙ ↓ + ●
Star Dust Bridge: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Throwing Energy Ball: ↓ ↙ ← → + ●
Spreadballs: ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Hyper Move: → ↘ ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + ■

RECOOM

Death Driver: → ↘ ↓ ↙ ← + ■
Crush Down: ← ↙ ↓ ↘ → + ■ (cerca)
Ascending Charge: ↙ ↗ + X
Descending Charge: (en el salto) → ↓ + X
Energy Ball: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Spitting Energy Ball: ← ↙ ← + ●
Super Energy Ball: ↓ ↙ ← → + ●
Ultra Fighting Bomber: → ↘ ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Power Bomb: (en el salto y cerca) ■ + X
Hyper Move: ← ↙ ↓ ↘ → → ↘ ↓ ↙ ← + ■

GINEW

Dynamite Punch: ↓ ↙ ← → + ■
Forward Charge: ← ↙ ↓ ↘ → + ■
Ginew Throw Tackle: → ↘ ↓ + ■ (cerca)
Bycicle Kick: → ← → + X
3 Fireballs: ↓ ↘ → + ●
Kneeling Fireball: ← ↙ ↓ + ●
Throwing Energy Ball: → ↘ ↓ ↙ ← + ●
Dynamite Attack: ↓ ↙ ← → + ●
Damage Body Change: ← → ↘ ↓ ↙ ← + ●
Body Change: → ← ↙ ↓ ↘ ← + ●
Hyper Move: ↓ ↙ ← → ↘ ↓ + ●

PERSONAJES OCULTOS

CINCO NUEVOS LUCHADORES:

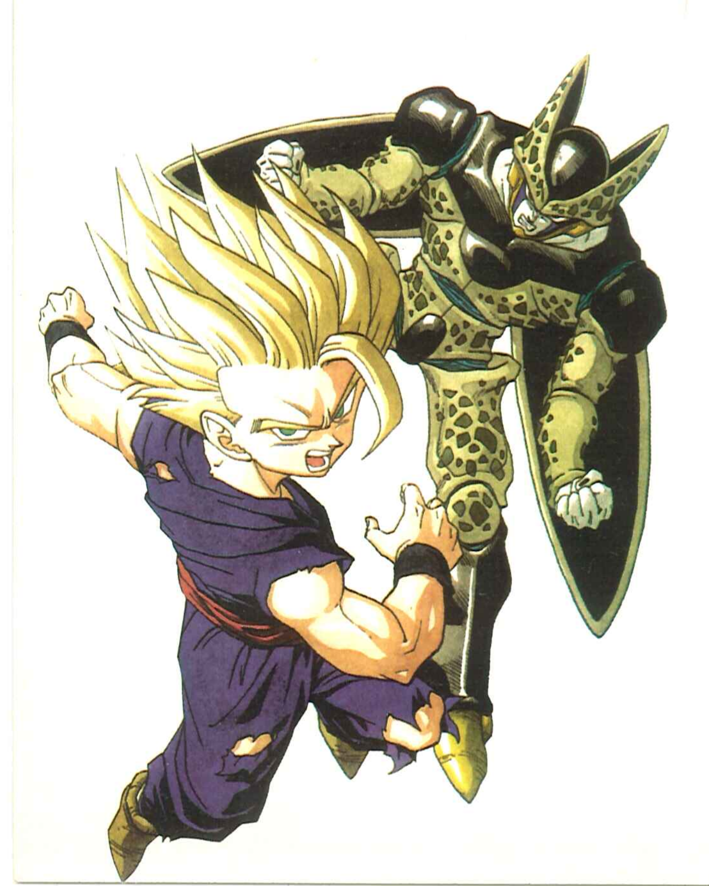
En la pantalla de presentación debes presionar:

↓ ▲ ↓ X ← L1 → R1.

El truco irá seguido por una secuencia de animación para presentar a cinco nuevos personajes y convertir el juego en «Ultimate Battle 27».

GOGETA

Cannonball Attack: ← ↙ ↓ ↘ → + ■
Spinning Drop Kick: → ← → + X
Fast Descending Kick: (en el salto) → ↓ + X
Forward Kick: ↓ ↙ ← + X (cerca)
Teleport Slider: (cuando arrollas al rival R1/L1) ■
Teleport Slash Down: (cuando arrollas al rival R1/L1) ●
Teleport Spinning Drop Kick: (cuando arrollas al rival R1/L1) X
Invisible Breath: ← (carga) → + ●
Slow Energy Ball: ↓ (carga) ↑ + ●
Combined Energy Ball: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Final Super Turtle Energy Ball: → ↘ ↓ ↙ ← → + ●
Quick Ultra Ball: ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + ●
Hyper Move (Meteor Attack): ← ↙ ↓ ↘ → → ↘ ↓ ↙ ← + ■



KAME SENIN

Teleport: → ← → + ■
Druken Turtle Punch: ↓ ↘ → + ■
Druken Turtle Low Punch: → ↘ ↓ + ■
Double Kick: → ← → + X
Druken Turtle High Kick: ↓ ↘ → + X
Druken Turtle Low kick: → ↘ ↓ + X
Flying Kick: ↓ ↙ ← → + X
Druken Tiger Punch: ↓ ↘ → + ●
Druken Tiger Low Punch: → ↘ ↓ + ●
Turtle Power ball: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Maximun Turtle Power ball: ↓ ↙ ← → + ●
Multiple Beam Attack: → ↘ ↓ ↙ ← + ●
Hyper Move: → ↘ ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + ●

SATAN

Basseball Bat: X
Rolling Attack: ← ↙ ↓ + ■
Forward Charge: ↓ ↘ → + ■
Divings Jabs: ↓ ↙ ← + ■
Hero Dance: → ↘ ↓ ↙ ← → + ■
Dynamite kick: ↓ ↘ → + X
Grenade: ●
Cannon: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Masive Missile: ↓ ↙ ← → + ●
Failed Masive Missile: ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Hyper Move (Champion Dance): → ↘ ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + ■

SUPER SON GOKU 3

Dash Punch: ↓ ↘ → + ■
Descending Kick: (en el salto) → ↓ + X
Gale Shoot: ↓ ↙ ← → + X
Gale Shoot Reverse: ↓ ↘ → ← + X
Saiya 3 Attack: ↓ ↙ ← + ■ (cerca)
Thousand Combination: ← ↙ ↓ ↘ → + X
Invisible Fireball: ← (carga) → + ●
Turtle Power ball: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Super Turtle Power ball 3: ↓ ↙ ← → + ●
Ultimate Turtle Power ball: → ↘ ↓ ↙ ← → + ●
Hyper Move: ← → ↓ ↑ + ■

JOVEN SON GOKU

Punch Stone: ← → + ■
Punch Paper: ← → + ●
Punch Scissors: ← → + X
Rod Strike: ← (cargar) → + ■
Descending Charge: (en el salto) → ↓ + ■
Turtle Power ball: ← ↙ ↓ ↘ → + ●
Super Turtle Power ball: → ↘ ↓ ↙ ← → + ●
Eight Handed Strike: ← ↙ ↓ ↘ → + ■
Hyper Move: ← ↙ ↓ ↘ → → ↘ ↓ ↙ ← + ■



¿QUÉ JUEGO QUIERES QUE "DESTRIPEMOS"?



GUÍAS DE JUEGOS

Juegos:

1.- Tekken 2
2.- UMK 3
3.- Broken Sword

Manuela



Hobby Consolas
c/ Ciruelos, 4
28700 S.S. de los Reyes
MADRID

Escríbenos una postal como ésta, diciéndonos qué tres guías te gustaría que publicásemos.
Envíala a nuestra dirección de siempre:
HOBBY CONSOLAS
c/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
MADRID

1 OR 2 PLAYER

1 OR 2 PLAYER

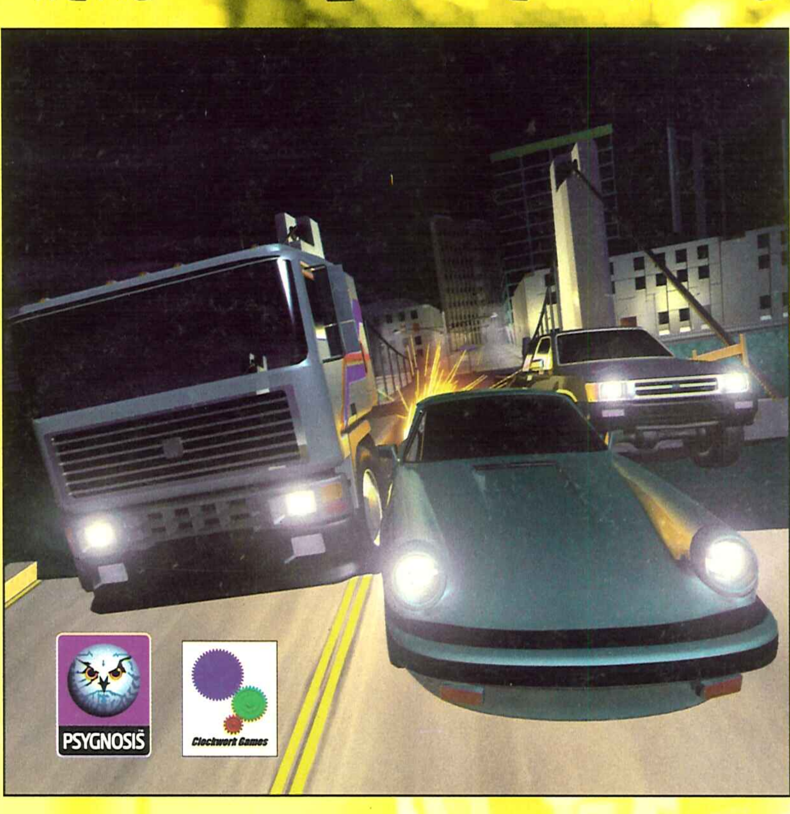
PURELY ABOUT RACING

PURELY ABOUT RACING

HEAD 2 HEAD

HEAD 2 HEAD

Speedster



La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertaiment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A., C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

TODO EL PODER EN TUS MANOS

PlayStation ™